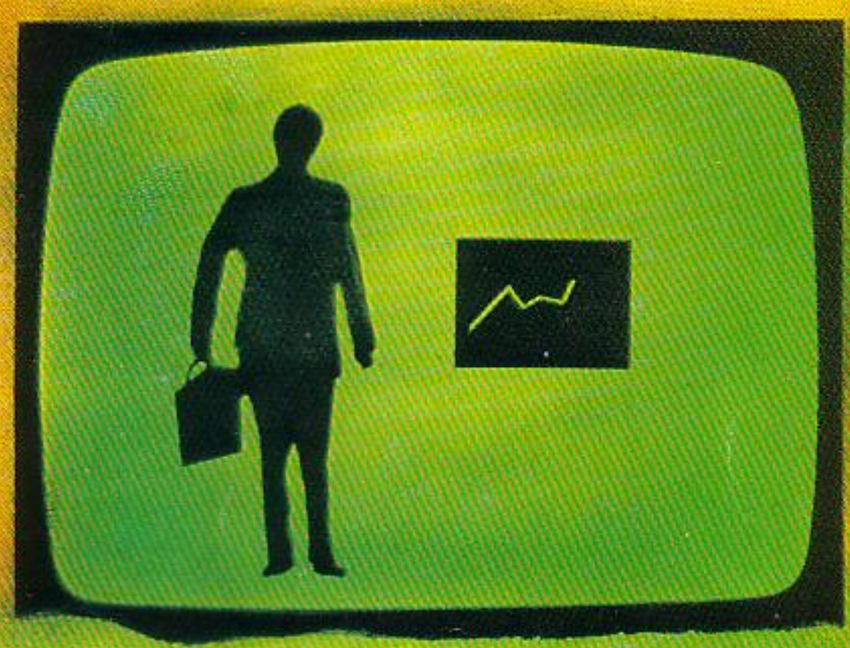
SCIENCE & VIE MICRO

SVM

1er essai de l'IBM FAMILIAL le P.C. JUNIOR

ESSAI COMPLET
La nouvelle gamme Atari



CHOISIR UN MICRO-ORDINATEUR PROFESSIONNEL

INITIATION : COMMENT PARLER AUX ORDINATEURS (2e partie)

N°2

15 F

M2606 • 2 • 15 F

JANVIER 1984•120 FB•5 FS•2,75 $ Canadiens•425 Pts•18 Dh. ISSN en cours

historiques de l'état-civil de 1968 à 1981, le répertoire SIRENE des entreprises, le recensement général de l'agriculture, le fichier de l'Education nationale, etc. Une entreprise qui cherche à s'implanter peut ainsi consulter la banque pour savoir où les conditions locales sont les plus favorables, par exemple.
L'utilisateur détermine lui-même la zone géographique où il veut effectuer sa recherche. Ce peut être les communes de 2 000 à 5 000 habitants, ou toute autre combinaison de critères.
Bien plus qu'un simple répertoire, la banque de données locales du G.CAM est un outil statistique : le logiciel d'interrogation peut notamment fournir des tableaux graphiques résultant d'analyses complexes. L'utilisateur peut même, s'il le désire, déposer ses propres fichiers au centre serveur, et combiner ainsi ses propres données et les données économiques locales. Cette possibilité de «personnaliser» la banque ouvre la voie à des recherches extrêmement fines. Dernier avantage : le prix, très compétitif pour un outil de ce niveau (160 à 280 F de l'heure, selon un tarif dégressif).
G.CAM, 33, avenue du Maine, BP 8, 75755 Paris Cedex 15, tél. : 538 10 30.

LES TRIBULATIONS D'UNE IMPRIMANTE

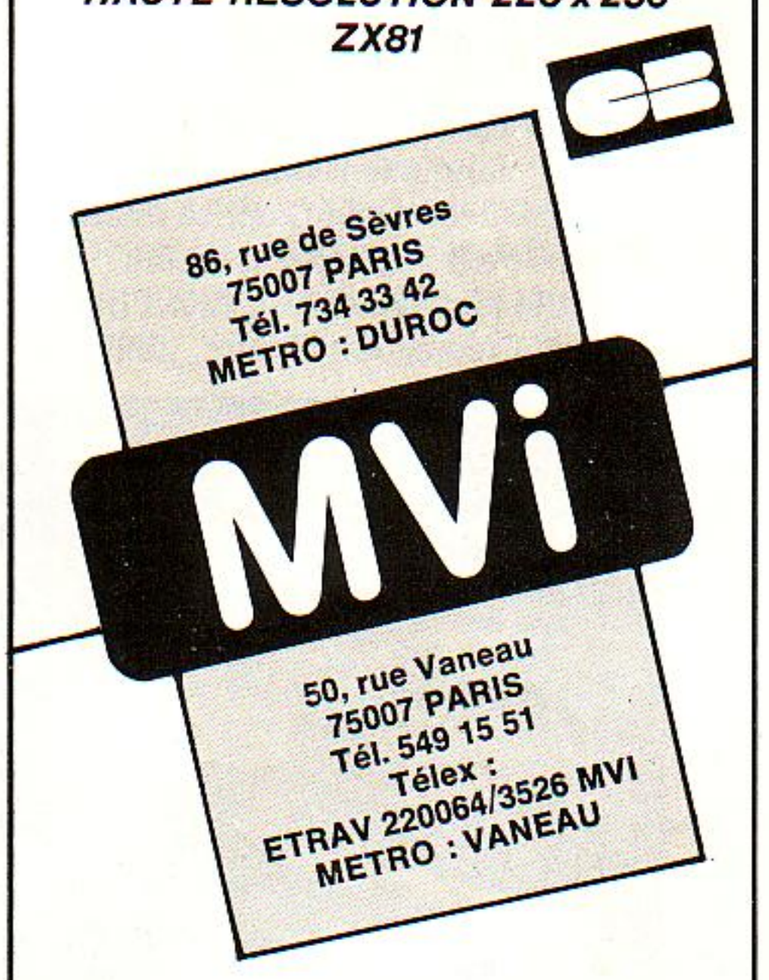
L'informatique, c'est comme l'électroménager : l'important, c'est ce qu'il y a dans la boîte. Prenez l'imprimante couleur à jet d'encre de chez Canon, l'A-1210, qui coûte 8 895 F TTC. Elle possède une nouvelle petite sœur pratiquement identique, la PJ-1080 A, qui sera présentée au SICOB-bis en mai en France. Et voilà que Tandy annonce une imprimante 7 couleurs à jet d'encre, la CGP 220. Ne cherchez pas : c'est la même. A l'exception du prix, beaucoup plus avantageux : 5 995 F. Interquadram, de son côté, s'apprête à importer au cours du premier trimestre la Quadjet, qui, vous l'avez deviné, n'est autre que la Canon 7 couleurs avec une interface IBM ou Apple, au choix. Prix public au Etats-Unis : 920 $ avec interface IBM, ce qui équivaut à peu près à 8 900 F rendu en France avec un dollar à 8,45 F. Caractéristiques communes : 37 caractères par seconde, 640 points par ligne. (Tandy, 211 bd Mac Donald, 75019 PARIS, tél. 238 80 59. Interquadram, 41, rue Ybry, 92522 Neuilly Cedex, tél. 758 12 40. Canon, centre d'affaires Paris-Nord, immeuble Ampère 5, 93150 Le Blanc-Mesnil, tél. 865 42 23).

LET A$ = «CHATEAU DE VINCENNES-PONT DE NEUILLY»

Bientôt, les Parisiens apprendront à voyager en autobus : deux SITU viennent d'être livrés à la RATP, et une dizaine d'entre eux seront installés sur les trottoirs ce printemps. Les SITU, ce sont ces ordinateurs capables de vous établir en dix secondes un plan de voyage détaillé en métro ou en autobus, pourvu que vous leur indiquiez votre adresse de départ et d'arrivée. Le SITU tient compte des conditions de circulation, ignore vos fautes d'orthographe et vous demande si vous préférez marcher le moins possible ou arriver le plus tôt possible. Munie d'un processeur Motorola 6809 de 8 bits, la machine comporte une mémoire de masse à bulles pour réduire le temps d'accès et éliminer les organes mécaniques fragiles d'un lecteur de disquettes. Techniquement capable de couvrir toute l'Ile-de-France (10 fois plus d'informations traitées dans un temps identique), le SITU pourra, en cas de panne, informer le centre de surveillance par téléphone. Une version micro-serveur est aussi à l'étude. SEITU, la société de 10 personnes qui a conçu l'engin, a également signé un contrat avec Besançon et Nîmes.

NOUVEAU MAGASIN
PROMOTION
OUVERTURE

COMMODORE 64
•
MULTITECH MPF II
•
ALICE
•
LAZER
•
THOMSON
•
SV 318
•
ORIC
•
LYNX
•
SINCLAIR ZX 81 SPECTRUM
•
MONITEURS
•
IMPRIMANTES
•
NOUVEAUX LOGICIELS :
MOS 7 ∅ SIMULATEUR DE DRIVE POUR 64 K ZX81
HAUTE RESOLUTION 220 x 256 ZX81



DEPARTEMENT PROFESSIONNEL
ETUDE ET DEVIS GRATUIT

PROMOTION
CREDIT GRATUIT 6 MOIS

LES LIVRES DE VOTRE MICRO

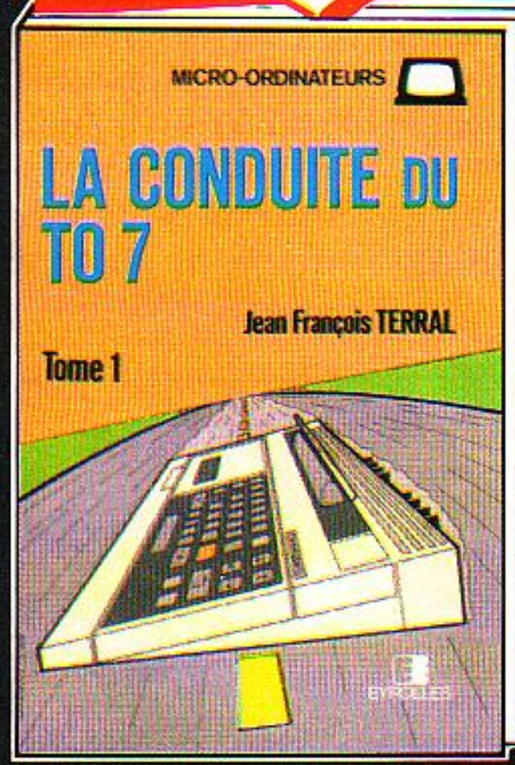
LA CONDUITE DU TO7

1 BASIC • CRAYON • LANGAGE MACHINE

Par J.-F. Terral

120 pages, 70 F
Collection « Micro-ordinateurs »

Chacune des commandes, instructions et fonctions du TO7 est expliquée par un ou plusieurs exemples, de même que l'utilisation du crayon optique. Vous apprendrez aussi à déjouer les pièges de la programmation en langage machine.

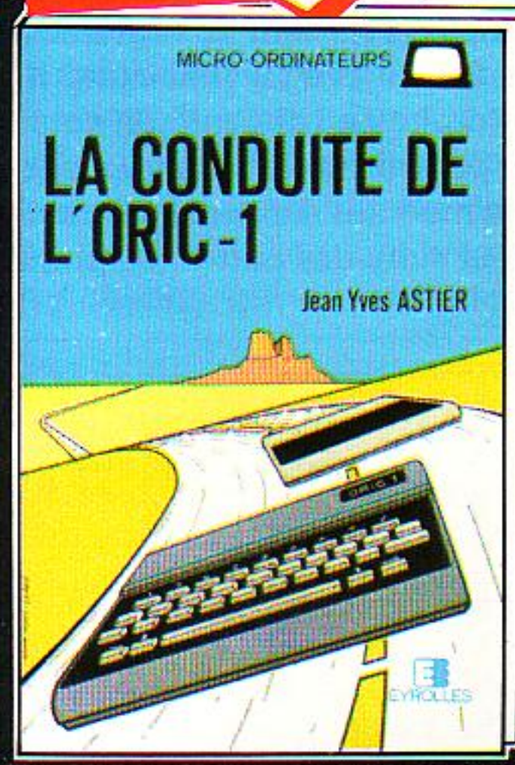


LA CONDUITE DE L'ORIC-1

Par J.-Y. Astier

184 pages, 85 F
Collection « Micro-ordinateurs »

Cet ouvrage a pour ambition de vous montrer comment calculer, dessiner, jouer de la musique... avec votre ORIC-1, même si vous ne possédez aucune connaissance en informatique.

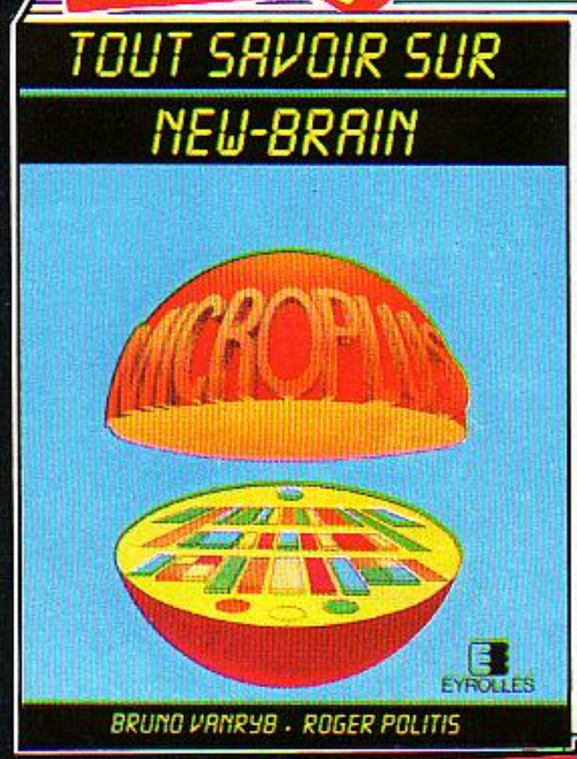


TOUT SAVOIR SUR NEW-BRAIN

Par B. Vanryb et R. Politis

104 pages, 78 F
Collection « Microplus »

La plus intéressante des particularités du New-Brain, son système d'entrées-sorties, est traitée en détail, de même que les commandes BASIC spécifiques. Le graphique, un des points forts du New-Brain est « décortiqué ». Les auteurs insistent également sur l'accès direct à la mémoire vive avec les possibilités intéressantes qui en découlent.

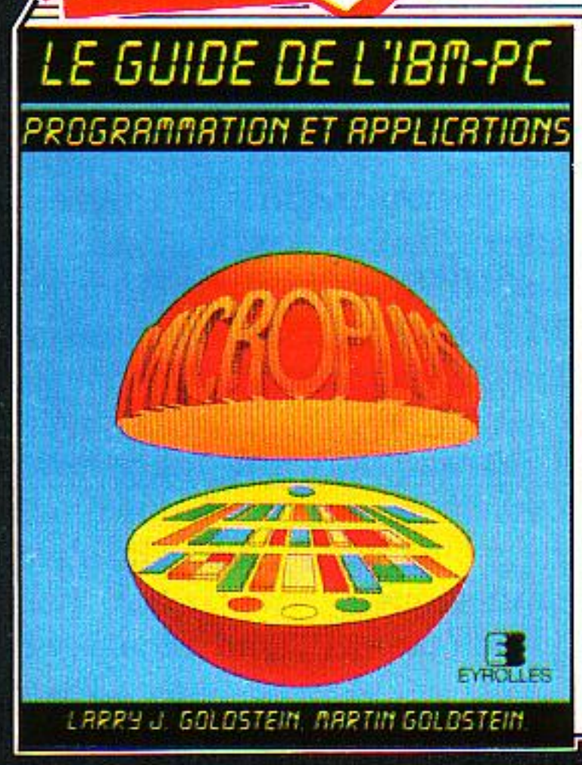


LE GUIDE DE L'IBM-PC
Programmation et applications

Par L.J. et M. Goldstein

272 pages, 120 F
Collection « Microplus »

Voici un aperçu clair et concis de ce qu'est un ordinateur et comment il travaille, une initiation complète au langage BASIC, avec tous les « trucs » de métier, des applications immédiates au domaine professionnel, aux graphiques, aux jeux et au traitement de texte. Best-seller aux États-Unis, ce livre est un outil remarquable.

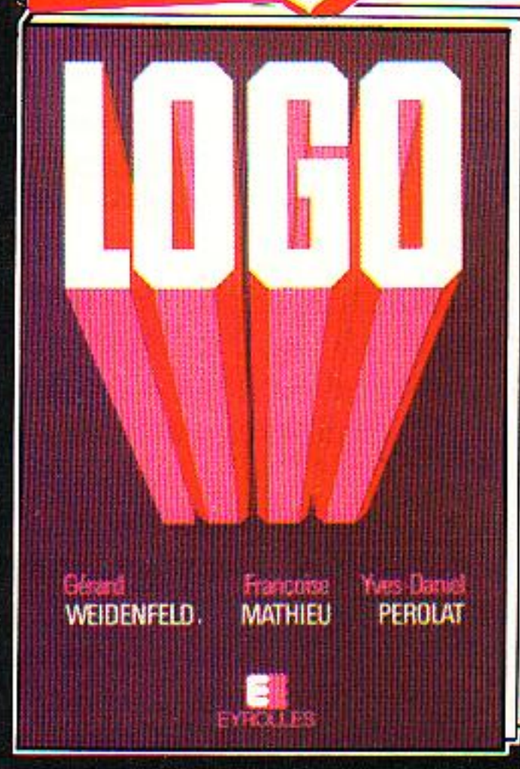


LOGO

Par G. Weidenfeld, F. Mathieu et Y.D. Perolat

160 pages, 130 F

La première partie présente le langage LOGO d'une manière très progressive en mettant l'accent sur la syntaxe et les modèles de représentation. La seconde partie est plutôt envisagée comme un lexique commenté, assorti d'exemples simples. Enfin, la troisième partie, décrit l'utilisation du LOGO par des enfants en situation d'échec scolaire.



LA CONDUITE DU TI99

Par P. Willard

208 pages, 85 F
Collection « Micro-ordinateurs »

Voici l'ouvrage français le plus complet sur le fonctionnement et les possibilités du TI99. Vous apprendrez à optimiser vos programmes, gagner du temps en exécution, utiliser les fichiers sur cassettes, vous servir au mieux de la fonction CALL KEY, et également des possibilités du graphisme, du son et des couleurs.

Veuillez m'adresser 1 exemplaire de* :

- ☐ ORIC-1 (8663) ..... 85 F
- ☐ NEW-BRAIN (8202) ..... 78 F
- ☐ TI 99 (8631) ..... 85 F
- ☐ TO 7 (8637) ..... 70 F
- ☐ LOGO (8658) ..... 130 F
- ☐ IBM-PC (8200) ..... 120 F
- ☐ Règlement joint

* Cocher la case correspondante
Port en sus : 12 F. Par ouvrage supplémentaire : 2,50 F

LIBRAIRIE EYROLLES : 61, BD ST-GERMAIN 75240 PARIS CEDEX 05

S

Nom : _____

Adresse : _____

_____

_____

Pour jouer en famille ou se mesurer en direct aux candidats du célèbre jeu télévisé.

Le compte est bon

Rappelons succinctement les règles du jeu « Le compte est bon » : 6 plaques de valeur différente sont tirées au hasard. Le but est d'obtenir avec celles-ci, et par l'intermédiaire des 4 opérations élémentaires un nombre de 3 chiffres lui aussi issu d'un tirage au sort.
Le programme tient ici le rôle d'un joueur puisqu'il cherche la solution (c'est l'utilisateur qui lui pose le problème). Son aide pourra peut-être vous soutenir face aux candidats de la télévision ; mais comme tout joueur, il n'est pas parfait ; il ne trouve pas toutes les solutions et ne donne pas la valeur la plus approchée.
Après vous avoir rappelé les différentes plaques disponibles, le programme demande l'introduction successive des six plaques puis du nombre de 3 chiffres à obtenir. Dans moins de 20 % des cas, le programme ne trouve pas de solution. La plupart du temps « Le compte est bon » sera annoncé, suivi des opérations permettant l'obtention de ce résultat.

Logique du programme

Les initialisations et introductions occupent la première section du programme (jusqu'à la ligne 110).
La partie de recherche (calcul) s'étend des lignes 120 à 375. Le programme recherche une division entière du nombre désiré à partir des plaques disponibles, après avoir (facultativement) ajouté ou retranché une plaque de celui-ci. Si cette condition est réalisée, le résultat de l'opération devient le nombre recherché intermédiaire et ainsi selon une procédure récurrente jusqu'à obtenir un résultat nul après soustraction, ou égal à 1 après division, signifiant la résolution du problème.

En fait on cherche à ce que la formule suivante admette une solution entière :

$$R = \frac{\text{Résultat précédent} \pm \text{plaque inutilisée}}{\text{autre plaque inutilisée}}$$

formules et tests compris aux lignes 180 à 210.
Des lignes 400 à 510 : impression des résultats avec dans l'hypothèse d'une solution la sortie des différentes opérations utilisées.

Signification des différentes variables

N = Compteur de boucle
A = Compteur de 1re plaque
B = Compteur de 2e plaque
P = Plaques entrées par l'utilisateur
S = Copie de « travail » des plaques
R = Résultats (final et intermédiaires)
X = Résultat final (entré par l'utilisateur)
Q$ = Opérateur (inverse de l'opération effectuée en recherche).

```
1 REM    ******LE COMPTE EST BON*****
5 CLS
10 PRINT"PLAQUES POSSIBLES"
20 PRINT"1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,25,50,75,100"
30 PRINT:PRINT
40 PRINT"ENTRER LES 6 PLAQUES"
45 PRINT:PRINT
50 FORI=1TO6
60 PRINTSPC(10);"PLAQUE";I
70 INPUT P (I)
75 S(I)=P(I)
85 NEXT I
90 INPUT"NOMBRE A CHERHER (3 CHIFFRES)";X
100 R(0)=X
110 P(8)=S(8)=1
120 N=N+1
130 A(N)=A(N)+1
140 IF S(A(N))= .1THEN240
150 B(N)=B(N)+1
192 IFB(N)=7 THEN 150
170 IF S(B(N))=.1 OR B(N)=A(N) THEN220
180 R(N)=(R(N-1)-P(A(N)))/P(B(N))
190 IF R(N)=ABS(INT(R(N)))THEN300
200 R(N)=(R(N -1)+P(A(N)))/P(B(N))
210 IF R(N)=ABS(INT(R(N)))THEN 320
220 IF B(N)<6THEN150
230 B(N)=0
240 IF A(N)<7THEN130
250 A(N)=0
260 IFN=1THEN 500
270 N=N-1
280 S(A(N))=P(A(N))
290 S(B(N))=P(B(N))
295 GOTO220
300 Q$(N)=" + "
310 GOTO 330
320 Q$(N)=" - "
330 IFR(N)=0 OR R(N)=1 THEN400
340 IF A(N)=7 THEN 360
350 S(A(N))=.1
360 IF B(N)=8 THEN 120
370 S(B(N))=.1
375 GOTO 120
400 PRINT:PRINT:PRINT"LE COMPTE EST BON"
410 PRINT:PRINT
420 FORI=NTO1 STEP-1
430 IF R(I)=1 OR P(B(I))=1 THEN 470
440 F R(I)=0 OR P(B(I))=0 THEN 480
450 PRINT TAB(5);R(I);" * ";P(B(I));" = ";R(I)*P(B(I))
460 IF P(A(I))=0 THEN 480
470 PRINTTAB(5);R(I)*P(B(I));Q$(I);P(A(I));" = ";R(I-1)
480 NEXT I
485 PRINT
490 GOTO510
500 PRINT:PRINT:PRINT"JE NE TROUVE PAS DE SOLUTION"
510 END
```

pour ORIC
Transposition très facile

Ce programme fonctionne sur ORIC-1 mais il a été écrit en Basic simple, n'utilisant pas d'instructions spécifiques à cette machine. Il sera donc très facilement transposable.
Pour une utilisation dans les règles strictes du jeu télévisé, la notion de temps de réponse intervient : plus la machine sera performante (horloge interne, microprocesseur, Basic compilé ou interprété) plus le programme sera en mesure de respecter les temps. Ce qu'il fait déjà sur ORIC-1.
Sur une machine rapide, on peut améliorer le programme en incluant la recherche de la valeur la plus approchée. (Suggestion à ce propos : pourquoi ne pas prendre en compte pour la voie de recherche la valeur de la partie fractionnaire du résultat obtenu à partir des formules des lignes 180 et 200. En effet plus elle est faible, plus la valeur est approchée.

Marc FROISSART

Prix TTC jusqu'au 31-1-84

Sauf erreur ou modifications tardives ou épuisement stocks.

CHEZ DURIEZ :

- Après-vente, garantie un an : le 1er mois, échange ; ensuite prêt sous caution.
- Duriez est ouvert de 9 h 30 à 19 h., du Mardi au Samedi, 132, Bd Saint-Germain, 6e, M° Odéon.

Banc d'essai Duriez des 20 micro-Ordinateurs de pointe

24 pages. Envoi contre 3 timbres. Utilisez le Bon ci-dessous (gratuit au magasin).

Quand Duriez critique Sharp... (etc.)

IL EST SORTI ! Le nouveau catalogue Duriez "micro-ordinateurs" considérablement augmenté, contient plusieurs pages sur Sharp, Commodore, Atari, Sinclair, Oric, Casio, Epson, Thomson, Sanyo,...

Il est bourré d'appréciations critiques, tests, opinions d'utilisateurs. Plus le Lexic-Basic Duriez. Envoi contre 3 timbres à 2 Fr. (Gratuit au magasin).

Et les prix charter Duriez sont bien intéressants aussi !

· Chez Duriez, 132, Bd St Germain, 6e. M° Odéon. 9 h 35 à 19 h., sf. dim., lundis.

Avez-vous vu les prix Duriez ?

SINCLAIR ZX 81

ZX 81	580
Mémoire 16 K	360
Imprimante	690
Spectrum 16K Péritel	1850
Spectrum 48K Péritel	2325

THOMSON TO.7 MATERIELS

Unité centrale	2480
lecteur enregistreur	690
Extension 16 K	750
Contrôleur COM.	850
Son + manette de jeux	580
Control. + lecteur disq.	3800
Lect. disqu.	2600
Memo basic	480
Imprimante impact	2500
Cordon imprimante Thermique	250
Cordon imprimante impact	350

T.O. 7 + Mémo-Basic + sonmanette + logiciel Pictor et Trap. 3490

Mots croisés vol. I	195
Mots croisés vol. II	195
Cocktail vol. I	95
Basic vol. II	195
Mots en fleurs	195
Ronde des chiffres	125
Carte de France	145
Noix de Coco	145
Bibliothèque	490

LOGICIELS

Atomium cartouche	350
Echo cartouche	260
Surveyor cartouche	350
Logicod cartouche	295
Gemini cartouche	260
Crypto cartouche	295
Motus cartouche	295
Tridi cartouche	260
Trap cartouche	375
Pictor cartouche	495
Melodia cartouche	495
Sauterelle cassette	125
Basic vol. I	195
Comp. et Mult.	120
Syst. métriq. cassette	145
Carré magique cassette	175
L'Horloge cassette	125
Encadrement cassette	120
Carotte cassette	175

Ordinateur HP75C

HP 75 C	8190
Module mémoire 8 K	2103
Module Math I	480
Module Math II	480
Module Math III	480
Module Stat	480
Module électronic	480
Module Finance	480
Module Test Stat	480
Module Game I	480
Module Game II	480
30 cartes magnétiques	360

PERIPHERIQUE HP IL

Module HPIL	1348
Cassette digital	3950
Imprimante thermique IL	3950
Interface moniteur	2465
Interface TV 3350	3350
Mini cassettes (10)	1138

ORIC-1

Version 48 Ko avec Peritel	2120
Magnéto	380
Traceur 4 coul.	1800

COMMODORE VIC 20

Vic 20 micro ordinateur 3,5 K avec NB (UHF)	1590
Vic 20 Secam	2270

PERIPHERIQUES

Vic 1530 lecteur enregistreur de cassette	370
Vic 1541 unité de mono disquette 170 K	3160

400 micro-prix-charter en direct chez Duriez

Diététique cassette	175
Allemand vol. I cassette	195
Allemand vol. II cassette	195

HEWLETT PACKARD

CALCULATRICES

HP 10C	625
HP 11C	835
HP 12C	1115
HP 15C	1115
HP 16C	1115
HP 41C	1765
HP 41CV	2420
HP41C X	2 990
Lecteur de carte	1560
Lecteur optique	1232
Imprimante 82143	3085
Accus rechargeables	419
Chargeur	155
40 cartes magnétiques	239
Papier thermique (6 bobines)	95

MODULES

Mémoire quadruple	809
X Fonctions	809
Mémoire Tampons	809
Temps	809
Graphique	809

GP 100 VC imprimante 80 col 30 cps	2420
Cordon Péritel	165

EXTENSIONS

Vic 1020 coffret extensions	1.350
Vic 1210 cartouche extension 16K	665
Vic 1110 cartouche extension 8K	395
Vic 1011 A terminal RS232C	320
Vic 1311 manche à balai	130
Vic 1312 manette de commande (paddle)	177

AIDE A LA PROGRAMMATION

Vic 1211M cartouche super extender	426

PROGRAMMES EDUCATIFS ET SCIENTIFIQUES

Autoformation au Basic (cassette)	415
Bibliothèque MATH STAI (disquette)	533
Vic GRAF (cartouche)	379
Vic STAI (cartouche)	379
Vic FORTH (cartouche)	581
Vic RELAY (cartouche)	462
Vic 3302 Simplicalc (cassette)	420
Vic 3301 Simplicalc (disquette)	490
Vic Stock (cassette)	420
Vic Stock (disquette)	490
Vic 3306 Vic writer (cassette)	490
Vic 3305 Vic writer (disquette)	490
Vic 3304 Vic File (disquette)	490

PROGRAMMES RECREATIFS

Vic 1901 Avengers (cart)	213
Vic 1902 Star Battle (cart)	213
Vic 1904 Super slot (cart)	213
Vic 1906 Alien (cartouche)	213
Vic 1907 Jupiter Lander (cart)	213
Vic 1908 Poker (cart)	213
Vic 1909 Road race (cart)	213
Vic 1919 Sargon 2 Chess	266
Vic 1910 Rat race (cart)	213
Vic 1914 Adventureland (cart)	270
Vic 1515 Pirate cove (cart)	270
Vic 1916 Miss. imposs. (cart	270
Vic 1917 The count (cart)	270
Vic 1918 Voodoo castle (rar)	270
Vic 1912 Mole attak (cart)	213
Vic 3501 Quizmaster (cart)	190

COMMODORE 64

Commodore 64 PAL	2790
64 SECAM	3650
Lecteur enregistreur de cassette = VIC 1530	370
Unité de mono disquette 170K = VIC 1541	3160
GP 100 VC imprimante 80 col 30 cps	2420
TOOL 64 utilitaire (cartouche)	640
FORTH 64 (cartouche)	690
CALCRESULT (disquette)	2.312
STAT 64 (disquette)	490

aux prix Duriez

SANYO PHC 25

PHC 25	1.790
Cordon Peritel	108
Cordon magneto	65
Cordon Imprimante	280

SHARP

PC 1212	745
Imprimante CE 122	850
PC 1500	1750
Imprimante CE 150	1770
PC 1500 + CE 150	3400
Extension 16K CE 161	1700
Extension 8K protégeable CE	159
	1100
Interface RS232C parallèle	1890
Cable imprimante	580
Clavier sensitif	1.240
PC1251	1.390
Imprimante CE 125	1.590
PC 1251 + CE 125	2900
PC 1245 + CE 125	2500
PC 1245	780
PC 1245 + CE 125	2300
MZ 720	2970
Traceur 4 coul.	1730

CASIO

Fx 702P	1.050
Interface magneto FA 2	260
Imprimante FP 10	560
FX 802 P	1400
PB 100	645
Interface magneto FA 3	245
Imprimante FP 12	635
FP 200	2990
Extension 8 Ko	623
Câble K7	94
Secteur	222
Traceur 4 couleurs	2470
Unité de disque 70 Ko	4732
Câble imprimante	405
PB 700	1662
Traceur 4 coul.	2280
Magneto	850
Mémoire 4 K°	427

CANON

X07 8 Ko	2170
Mémoire 8 Ko	780
Carte mémoire permanente 4 Ko	389
Imprimante-tracer 4 coul.	1650
Câble magnéto	49
Coupleur optique	420
X07 traceur	3700

EPSON

HX 20	5960
Lecteur cassettes	1280
Extension 16 Ko	1170
Modem	1580

IMPRIMANTES

Seikosha GP 100 A	2450
Seikosha GP 250	3190
Seikosha GP 700	4850
Brother EP 22	2500
Brother CE 60	5050
Interface IF 50	2315
Epson RX 80	3884

Je commande à Duriez : Duriez, 132, Bd St-Germain, 75006 Paris.

☐ 1 Catalogue Duriez "Micros" (essais comparatifs des 20 micro-ordinateurs les plus vendus chez Duriez) contre 3 timbres à 2 F.

☐ Le(s) article(s) entouré(s) sur cette page photocopiée (ou cités ci-dessous).

Si changement de prix, je serai avisé avant expédition.

☐ Ci-joint chèque de .... F

y compris Port et Emballage 40 F

☐ Je paierai à réception (Contre Remboursement) moyennant un supplément de 30 F + 40 F Port et emballage.

J'aurai le droit, si non satisfait, de renvoyer sous 8 jours le(s) appareil(s) modules, Cassettes ou ouvrages Duriez, qui me remboursera la somme ci-dessus, (sauf suppl. 30 F du C. Rb), port et emballage.

Mes Nom, Prénoms, Adresse (N°, Rue, Code, Ville) :

.....

.....

.....

Date et Signature .....

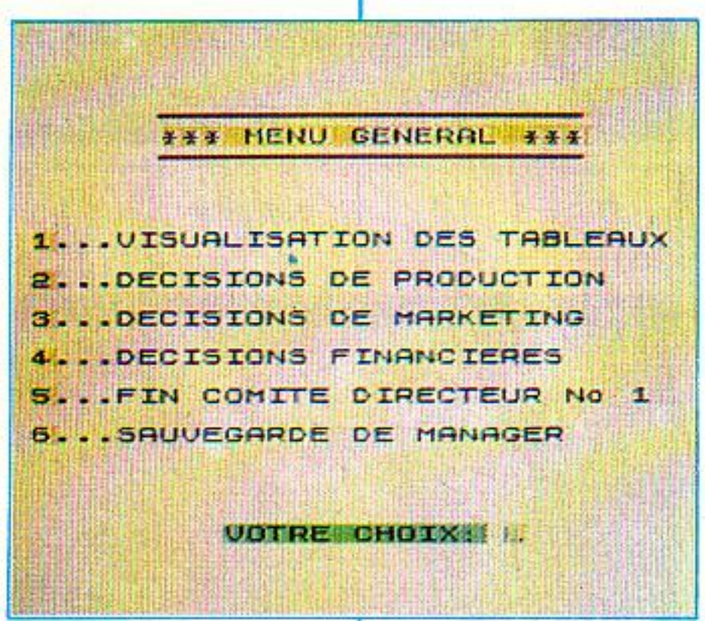
.....

SVM

© Media Conseil - Plagiat interdit

Manager

Apprendre la gestion en jouant



Logiciel éducatif présenté sous forme de jeu d'entreprise, Manager permet à tous les apprentis gestionnaires de se faire la main... sans risques.

Quel meilleur professeur pour apprendre à gérer une entreprise que l'ordinateur ? Là, pas de dépôt de bilan, sinon fictifs... Que vous soyez en situation de formation, ou bien au chaud à la maison, le logiciel *Manager* sera votre guide pour vous perfectionner dans l'utilisation des outils de gestion. Il vous permet de jouer les petits P.-D.G. sans aucun risque. Vous pouvez aussi y jouer à plusieurs, jusqu'à quatre joueurs. Dans ce cas, les participants joueront tous ensemble, en se répartissant les tâches de direction : P.-D.G., directeur de production, directeur de marketing et directeur financier. Chacun d'entre eux suivra particulièrement son domaine, et un travail en groupe s'instaurera. En outre, la présence d'un formateur ou d'une personne compétente en gestion pourra enrichir l'apport pédagogique.

Comment marche *Manager* ? Asseyez-vous devant le micro-ordinateur, chargez le programme et vous êtes immédiatement transformé en dirigeant de la société Info-Gesti. Il s'agit d'une petite industrie de Micro-informatique qui est dans le vent de l'histoire, puisqu'elle fabrique un micro-ordinateur, une unité de disquette, une imprimante, un logiciel de comptabilité, et un logiciel de gestion de stocks. Peut-être cela donnera-t-il aux joueurs l'idée de développer un nouveau matériel de ce type en France ?
Votre entreprise emploie 115 salariés, répartis dans 5 ateliers et des services fonctionnels. Elle a une situation de départ équilibrée, que vous allez essayer d'améliorer.
Vous voilà immédiatement lancé dans le jeu. Des menus très clairs vous permettent à tout moment :
— **de visualiser votre situation** au moyen d'outils de gestion bien connus des gestionnaires : bilan, comptes d'exploitation et de pertes et profits, tableaux de bord de production, tableaux de bord de marketing, et tableaux de bord financiers ;
— **De prendre des décisions** de production, de marketing et financières. Il vous appartient en effet d'embaucher du personnel, d'investir, de modifier vos prix de vente, de lancer une campagne de publicité, d'augmenter votre capital... et même de déposer vote bilan, bref de prendre toutes les décisions que peut rencontrer un réel dirigeant d'entreprise.
Tous ces tableaux, très bien conçus sont présentés en couleur, ce qui est un vrai plaisir pour les yeux surtout sur le Spectrum aux teintes pastel.

Un jeu de l'oie pour une simulation de gestion originale

Au fur et à mesure que vous prenez vos décisions, l'ordinateur les enregistre, et réagit en fonction de votre situation. Par exemple, si vos ratios financiers ne sont pas très bons et que vous demandez un emprunt vous lirez sur votre écran : « *Les banques vous prêtent avec réticence* » (ce qui est souvent le cas de nos jours !). Si vos ratios sont franchement mauvais, l'ordinateur répondra impitoyablement : « *Votre emprunt est refusé* », ou même, encore plus méchamment : « *Vous ne trouvez plus de partenaire pour vous financer.* » Dans ce cas, attention au dépôt de bilan, qui est la sanction la plus grave, comme dans la réalité.

FICHE DE PRÉSENTATION

Nom : *MANAGER.*
Auteur : *Patrick Rouillier.*
Sociétés : *Ere Informatique (Spectrum, Oric), Goal Computer (Dragon), MMI (Apple).*
Distributeurs : *Direco, Goal Computer, MMI.*
Date de sortie : *Décembre 1983.*
Prix : *140 à 300 F.*
Matériel : *Spectrum, Dragon 32, Oric. En développement : Apple II et Commodore 64.*
Support : *Cassette (disquette sur Dragon et Apple).*
Utilisateurs : *Centres de formation et d'enseignement, utilisateurs individuels.*
Documentation : *Manuel explicatif de 15 pages.*

Par contre, si tout va bien vous pouvez même lancer de nouveaux produits, ce qui est une originalité par rapport aux jeux d'entreprise classiques, où les possibilités d'innovation sont rares. Dans ce cas, il faudra que vos décisions d'embauche, d'investissement et de financement soient en harmonie, sinon l'ordinateur n'hésitera pas à vous répondre : « *Attention, il faut arrêter la production de l'article.* »

Le programme fonctionne donc comme un super-jeu de l'oie de gestion informatisée, avec des cases périlleuses. L'ordinateur apporte ce qu'il n'est pas possible de faire sur un circuit carton. Lorsque des événements extérieurs viendront vous surprendre, il vous faudra réagir au mieux, en adaptant vos décisions. Par exemple, une dévaluation (ou une réévaluation) du franc, ou encore une grève nationale qui fera baisser votre production et vous contraindra à augmenter vos salaires.

Dans ce cas, vous devrez négocier avec vos salariés par le truchement de l'ordinateur. Si ceux-ci réclament 15 % d'augmentation et que vous ne leur proposez que 5 %, ils refuseront de se remettre au travail. La production ne reprendra que si vous avez trouvé un terrain d'entente. On s'y croirait !

A la fin de chaque trimestre, et de chaque année, l'ordinateur calculera les résultats de vos décisions. Puisqu'il s'agit d'un jeu, il vous donnera aussi votre score, ce qui est une bonne idée pour vous aider à apprécier vos performances.

Un dialogue avec l'ordinateur au sujet de votre augmentation de capital... A vous de jouer.

Il s'agit donc, on le voit, d'une réelle simulation de gestion, dont la particularité est d'être présentée sous une forme ludique. Une bonne méthode pour montrer que la gestion, ça n'est pas si ennuyeux. Mais surtout une heureuse utilisation du jeu sur micro-ordinateur comme outil pédagogique. On ne dira jamais assez que le jeu est le meilleur moyen d'apprendre (c'est même sa principale fonction sociale) et que la micro-informatique offre justement cette chance extraordinaire d'apprendre en s'amusant.

Manager se démarque nettement des jeux d'entreprise classiques utilisés en formation professionnelle et dans les écoles de gestion en ce qu'il est beaucoup plus facile à manier. Ces jeux d'entreprise fonctionnent sur des algorithmes et sur des principes à peu près comparables. Mais ils nécessitent une compétition entre 4 ou 5 équipes de plusieurs participants, et une durée de 3 à 5 jours. (Citons par exemple les excellents jeux *Sipride* d'Hachette-Formation et *Exige* de Vifi-Nathan).

Avec *Manager* au contraire, vous pouvez jouer seul, ou avec quelques comparses. Une partie dure 3 à 4 heures, et vous pouvez fort bien interrompre le jeu quand vous voulez, et le reprendre quelques jours plus tard. Vous pouvez décider de jouer une heure tous les soirs pour améliorer vos qualités de gestionnaire.

Un outil de formation précieux et bon marché

Ce logiciel tout à fait français offre l'avantage d'être extraordinairement bon marché : 140 à 300 F selon le matériel, alors qu'un jeu d'entreprise tel que ceux cités plus haut, qui constituent il est vrai tout un package d'outils pédagogiques se vendent aux alentours de 15 000 F.

Sur le plan pédagogique, il offre la particularité de pouvoir être utilisé aussi bien en **autoformation** que pour une **formation ou enseignement de groupe.** Il convient aussi bien à un public de gestionnaires, de chefs d'entreprise, de salariés en formation que d'étudiants ou de lycéens. Il peut être utilisé avec profit dans une classe, dans une session de formation, dans un libre-service d'EAO (Enseignement Assisté par Ordinateur) et aussi bien à la maison. On peut imaginer le chef d'entreprise, l'artisan, le cadre, l'étudiant en gestion s'exerçant à pratiquer leur art devant le clavier d'un micro-ordinateur.

Ils auront ainsi une vision concrète des problèmes de l'entreprise et des outils qui permettent de les résoudre. Avec *Manager*, ils comprendront aussi l'utilité de la **comptabilité analytique** si souvent négligée des enseignements classiques et surtout si difficile à enseigner. Car *Manager* calcule les coûts au fur et à mesure du déroulement du jeu, comme doit le faire tout bon gestionnaire. Lorsque le joueur s'aperçoit que son prix de revient est supérieur à son prix de vente, il commence à se poser des questions intéressantes.

Le principal atout de ce logiciel de jeu est qu'il condense la plupart des outils de gestion, de manière à les rendre accessibles à tout le monde. Son auteur, Patrick Rouillier, a conscience d'avoir réalisé un bon produit. Il sait ce dont il parle, puisque, cadre dans une entreprise, il a passé tous ses temps libres depuis plusieurs années à peaufiner son programme. Patrick Rouillier appartient à cette nouvelle race de créateurs de programmes qui n'ont pas fini de nous étonner.

Dans un banc d'essai de logiciels, comme dans une critique cinématographique, il est souhaitable de trouver des critiques à formuler. D'autant qu'un logiciel est toujours perfectible, comme en attestent les nombreuses versions successives d'un best-seller tel que *Visicalc*.

Il est évident que la limite d'un tel programme tient au fait qu'il n'y ait pas de concurrence entre plusieurs joueurs, puisque c'est l'ordinateur qui tient la place de marché. Or, la gestion d'une entreprise, c'est en grande partie son combat contre la concurrence. L'aspect marketing paraît donc un peu édulcoré. Mais ça n'est pas très grave, puisque l'objectif essentiel est de sensibiliser l'utilisateur aux outils de gestion, notamment financiers, comptables et analytiques.

Moment crucial pour le chef d'entreprise que vous êtes : l'heure du bilan.

Une suggestion serait également de l'adapter au Nouveau Plan Comptable, ce qui n'est pas très difficile et peut être fait rapidement. Egalement, on pourrait envisager une sorte de tableau de synthèse permettant de suivre la progression sur la totalité du jeu.

La qualité d'un bon didacticiel se mesure à sa capacité à atteindre les objectifs pédagogiques qu'on lui fixe. En ce sens, *Manager* constitue un bon produit, susceptible de s'intégrer dans différents types d'actions de formation et appelé à figurer dans toutes les logithèques (ou bibliothèques de programme) des organismes de formation et d'enseignement.

Une autre dimension très positive de ce logiciel est sa portabilité puisqu'il fonctionne déjà sur Dragon, Spectrum et Oric, et qu'on le trouvera très bientôt sur Commodore et sur Apple II. Précisons qu'il lui faut au minimum 48 Ko de mémoire pour fonctionner.

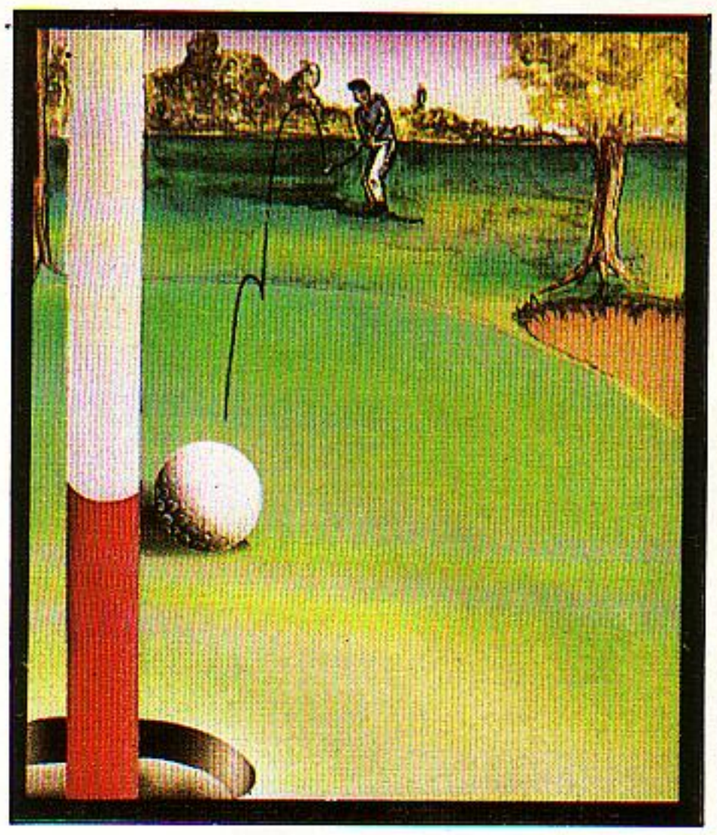
Voici donc un nouveau type de didacticiel ludique, appelé à se développer dans l'avenir... pour managers et futurs managers !

Jean-François DES ROBERT

Golf

sur Lynx 48Ko · cassette
Chez Gem Software · Prix : environ 120 F

Si vous êtes joueur de Golf, si vous souhaitez le devenir, ou simplement si vous désirez en comprendre les finesses en vous amusant, ce programme vous divertira, tout en testant la justesse dans le choix de vos coups. Le programme commence par vous demander le handicap avec lequel vous désirez jouer et dans quel compartiment du jeu vous vous sentez le plus faible, manque de puissance, de précision, difficulté à sortir la balle des bancs de sable (bunkers). Equipé de votre sac de club, vous voilà parti sur le parcours. Pour chaque trou, l'écran affiche une vue aérienne représentant la butte de départ, le trou et son « green », ainsi que les divers obstacles, rivières, arbres et bunkers. Vous devrez choisir votre type de club, bois ou fer, ainsi que l'inclinaison de celui-ci. Vous devrez également doser la puissance de certains de vos coups. Le programme calcule alors la trajectoire de votre balle en fonction de ces différents paramètres. Il tiendra compte de votre point faible et de votre handicap pour déterminer dans quelle mesure le coup correspond à ce que vous projetiez. Le but du jeu est évidemment de mettre la balle au fond du trou en moins de coups possibles. « Golf » est un petit jeu simple et sans prétention, mais plaisant et rapide, et qui sort un peu des classiques « invaders » qui sont souvent l'essentiel de la bibliothèque de ces petites machines. Il aurait été cependant agréable de pouvoir intervenir un peu plus sur la trajectoire de la balle, au niveau de la réalisation du coup. Le jeu est malheureusement en anglais et il nécessite la connaissance de quelques termes de golf pour pouvoir y jouer.

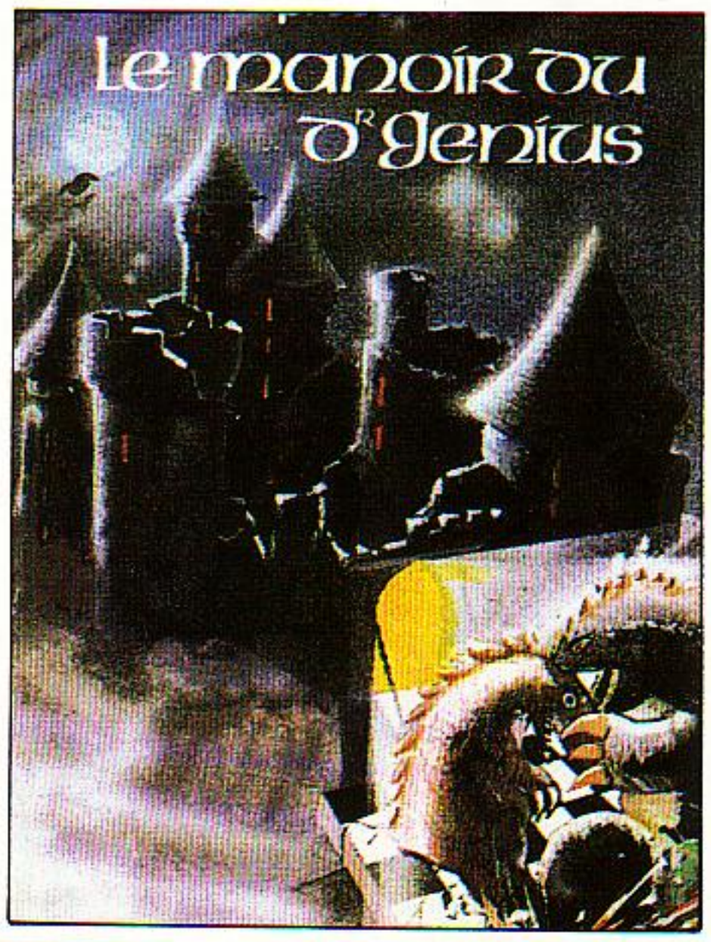


Distribué par GOLEM, 140, bd Haussmann, 75008 Paris.

Le Manoir du Docteur Genius

pour ORIC-1 cassette
Chez Loriciel · Prix : environ 140 F

Un manoir sinistre et mystérieux, des pièces sombres et désertes, une porte qui se referme derrière vous, vous êtes prisonnier à l'intérieur. C'est le début d'un scénario classique de jeu d'aventure. Ce qui est moins habituel, c'est de rencontrer ce type de logiciel sur un petit ordinateur domestique comme l'ORIC-1, surtout un programme qui emploie des graphismes haute résolution et des intermèdes sonores. Le point le plus important enfin, ce logiciel est entièrement en français, aussi bien les messages que les commandes. Le jeu proprement dit est une aventure simple et classique, où vous devrez découvrir les secrets d'un manoir en explorant avec soin les diverses pièces, tout en évitant de nombreux périls, en particulier les attaques sournoises d'étranges petits nains. Pour parvenir au but, vous devrez



trouver un certain nombre d'accessoires indispensables pour contourner les obstacles, ainsi que le mystérieux téléporteur. Evitez les nombreuses embûches, les objets piégés et le « monstre », sinon la marche funèbre saluera votre dernier voyage, et vous en serez quitte pour recommencer au début.

« Le manoir du docteur Genius » est un bon programme simple et accessible pour s'initier aux jeux d'aventure. Quelques regrets toutefois ; tout d'abord le temps de réponse trop long — le programme ne brille en effet pas par sa rapidité —, le graphisme aurait pu être plus soigné, étant donné les possibilités de la machine, enfin il aurait été agréable de pouvoir sauver la partie en cours sur cassette, pour pouvoir la reprendre par la suite.

Chez Loriciel. 627.43.59. **F.N.**

SVM PRATIQUE

Les nouveaux logiciels

Au rayon jeux

Ouest : jeu de mémoire pour préparer dès maintenant votre entrée à Sciences Po ! 500 questions pour tester vos connaissances en histoire, sciences, sport, culture générale avec chaque fois trois réponses possibles. Partie intéressante de ce jeu : vous pouvez créer et enregistrer, au fur et à mesure, votre propre questionnaire pour coller les petits copains. A partir de 10 ans pour TO7 chez VIFI Nathan.

Mélimémot : dur, dur ces mots croisés sans définition qu'il faut découvrir case par case, lettre par lettre. A partir de 12 ans avec 7 niveaux de difficulté ; pour TO7 chez VIFI Nathan.

La clé des chants : *do, ré, mi :* pour apprendre ses gammes, faire studieusement ses dictées. Logiciel pour des séances d'exercices courts et réguliers. Adapté sur TO7 chez VIFI Nathan.

Le mystère de Kikekankoi : vous avez jusqu'au 15 février pour jouer au concours de ce nouveau jeu de Loriciel. Un bulletin est joint à cet effet dans la cassette. A la clé : un magnétoscope et de nombreuses cassettes. Soyez patient. Vous en aurez pour de bonnes heures à trouver les réponses contenues dans la solution de ce jeu. Il vous faudra sortir d'une pièce, trouver l'entrée d'une ville, la franchir en évitant tous les pièges, faire votre shopping en pensant à

bien remplir votre panier. Eviter d'être trop cohérent si vous voulez sauver la belle prisonnière sans laquelle vous n'aurez pas accès à la solution de la dernière question. Dépêchez-vous ! vous avez encore vos chances. Il n'y a, à l'heure où nous bouclons, que quatre bonnes réponses à ce jeu concours. Pour Oric chez Loriciel. 180 F.

La Citadelle : ce nouveau jeu de rôle diabolique sera commercialisé dès le 15 janvier. Accrochez-vous bien. Il vous faudra dialoguer des heures pour trouver le trésor caché dans un des 62 lieux que vous visiterez en passant par 130 situations possibles. Comme dans tout jeu du Donjon et du Dragon qui se respecte, n'oubliez pas de vous armer jusqu'aux dents. Les chasseurs de trésor ne sont pas loin. En langage Basic pour Oric chez Loriciel. 120 F.

Hu'Bert : ce jeu entièrement écrit en langage machine, reprend les principes du fameux jeu de café : Q'BERT. Un petit bonhomme apparaît au sommet d'une pyramide de cubes qu'il doit blanchir en évitant tous les empêcheurs de colorier qui se présentent sur son chemin. Slicks, Fams, Huggs, Coilys, tous aussi monstres les uns que les autres, attendent le pauvre HU'BERT au coin de chaque cube. Pour Oric ou pour Commodore 64. Chez Loriciel. 120 F.

Jeep : dans un paysage lunaire, en perspective, une jeep est soumise aux assauts incessants des ovnis. Beau graphisme. Pour Commodore 64. Chez Loriciel. 120 F.

Je découvre le monde animal avec mon ami l'écureuil : dépêchez-vous de trouver le nom de l'animal que convoite le renard. Vous avez pour cela, comme dans

le jeu du pendu, le nombre de lettres à remplir. Attention ! à chaque mauvaise réponse, une brique se posera sur un mur qui finira par emprisonner le pauvre animal. Chez Oric. 190 F.

Le professeur d'Echecs : « Cyberchess » de Cyber Entreprises.
Logiciel sur Apple II, TRS 80 ou Commodore 64.
Véritable professeur d'échecs, il vous fera rejouer et analysera pour vous des parties de grands maîtres. Pour perfectionner les ouvertures, les fins de parties, les stratégies ou les sacrifices. Le système comprend une disquette programme et plus d'une centaine de disquettes qui contiennent chacune des parties analysées en détail.
Distribué par : SIDEG, 170, rue Saint-Charles, 75015 Paris.
Disquette programme et instructions en français : 450 F (contient également des parties analysées).
Disquette partie : 295 F.

« Aztec Tomb Adventure » de Alligata pour Commodore 64.
Une aventure dans la forêt tropicale amazonienne à la recherche des trésors oubliés du tombeau aztèque. Avec graphisme haute résolution pour mieux se pénétrer de l'atmosphère de ce pays étrange.
Distribué par SIDEG - 165 F (cassette).

« Caverns of Callisto » de Origin Systems pour Apple II.
Il vous faut retrouver tous les fragments de votre vaisseau spatial que des créatures hideuses de la planète Callisto ont mis en pièces et emportés dans un dédale de cavernes. Equipé de votre propulseur dorsal et armé de votre laser, vous vous enfoncez dans le labyrinthe pour récupérer les pièces de votre précieux astronef.
Distribué par SIDEG (disquettes). Prix non communiqué.

Guides sur cassettes

Fromages : la liste complète de tous les fromages français avec un guide du que choisir en fonction des goûts et des régions. Les petits rouges qui les accompagnent avec harmonie

n'ont pas été oubliés. Pour Oric. Chez Loriciel. 95 F.

Paris sur console : du vélo aux claquettes en passant par les épiceries ouvertes de nuit et les restaurants exotiques, Paris est enfin mis sur disquette. Une heureuse initiative de la revue « Autrement » qui reprend ainsi ses précieux renseignements livrés dans son Paris Mode d'emploi. Pour Apple II et III.

Les logiciels professionnels

Logiprat

Destiné aux médecins et conçu pour les ordinateurs Xerox 820-11, Logiprat comporte un fichier de 2000 patients maximum (16000 sur disque dur) et 42 consultations par patient. Les interactions entre médicaments peuvent être mises en évidence sur une liste de 1000 spécialités (2000 dans le courant de l'année).
Un fichier thérapeutique donne des familles de médicaments suivant plusieurs critères : action similaire, présence d'une molécule identique, etc. Bien entendu, l'édition des ordonnances, la tenue du carnet de rendez-vous et bien d'autres fonctions sont également assurées. Prix : 15000 F HT, mise à jour semestrielle 1600 F par an. Département médical de Rank Xerox, 9, rue Robert de Flers, 75015 Paris, tél. 575.62.53.

Multilog

Le cœur de Multilog 2 est une base de données relationnelle ; tout autour viennent se greffer une série d'outils, qui font de ce logiciel un gestionnaire de fichiers allié à un outil de programmation. Multicompta et Décompta assurent la comptabilité, Multipaie la paie, Multifact la facturation. Multigen, générateur d'applications, comprend un éditeur et un compilateur du langage Multilog. L'ensemble tourne sur CP/M, MS-DOS, et bientôt sous MP/M (multi-utilisateurs). Des interfaces sont prévues pour un grand nombre de tableurs, de traitements de texte et de logiciels graphiques. Multigen : 6500 F HT, Comptabilité ou paie : 5000 F, Facturation : 2000 F. Multilog, 51 Bd de Valmy, 59650 Villeneuve d'Ascq, tél. (20) 47.00.11.

Knowledge-Man

Développé par Micro Data Base System, le créateur du système de gestion de base de données MDBS III, Knowledge-Man est un logiciel intégré à 7 fonctions. Construit autour d'une base de données relationnelles, il comprend notamment un tableur. Les autres fonctions sont : analyse statistique, gestion d'écran, générateur d'états, langage de consultation relationnel de type SQL d'IBM, et langage de programmation permettant de définir des procédures. Un traitement de texte et deux logiciels graphiques compléteront ultérieurement cet ensemble, qui tourne sous PC-DOS, MS-DOS et CP/M-86 et requiert 192 Ko de mémoire. Prix : 5900 F HT.
ISE-CEGOS, 204 Rond-point du Pont de Sèvres, 92516 Boulogne-Billancourt Cedex, tél. 620.61.28.

Servant III

Générateur de programmes utilisant une base de données relationnelles pour développer des applications sous CP/M 80, MS-DOS et bientôt Unix. Un éditeur permet de définir écrans de saisie et états de sortie, qui sont automatiquement programmés. Des fonctions de tri et de calcul permettent de manipuler les fichiers (cinq fichiers utilisables simultanément). Prix : 6200 F HT.
2H+, 34 avenue des Champs-Elysées, 75008 Paris, tél. 256.26.23.

Visiodent

Absolument tout ce dont un dentiste peut avoir besoin : dossier médical, plan de traitement, plan de bouche avec représentation graphique des dents, fiches d'actes, édition des ordonnances et des feuilles de Sécurité sociale, lettres de rappel de rendez-vous, de relance d'impayés et de vœux de fin d'année, gestion des comptes débiteurs, fiches de paie du personnel, comptabilité... Actuellement sur Victor, bientôt sur IBM. Prix : 17000 F HT.
Dental Computer, 34 rue Vivienne, 75002 Paris, tél. 233.72.07.

Les nouveaux magasins

Infostore

La nouvelle grande surface pour la micro-informatique lancée par Darty. Un choix très important dans les plus grandes marques en micro-informatique, bureautique et communication. Infostore — 272, rue de Vaugirard — 75015 Paris — Tél. : 532.87.00.

Nasa
La Tour Electronique

7 étages dont un consacré exclusivement à la micro sur environ 300 m². Micro-ordinateurs domestiques et professionnels. Un service après-vente Nasa (contrat de maintenance à domicile ou dépôt en atelier). Nasa — 45, rue Caumartin — 75009 Paris — Tél. : 742.08.70.

Agena

Porte à 800 m² la superficie de ses locaux et devient ainsi la plus grande surface consacrée à la micro-informatique en Europe.
Agena — 25, rue de la Pépinière — 75008 Paris.

Ryo

500 m² de micro-informatique professionnelle, boulevard Montparnasse, c'est Ryo proposant un système de carte originale qui assure l'accès à différents départements : initiation, autoformation et même possibilité de location horaire de matériels et logiciels. La micro-informatique professionnelle tous azimuts ce qui est bien normal puisque le P.-D.-G. de Ryo porte le nom prédestiné de M. Toulemonde !
Ryo — 94, Bd du Montparnasse — 75014 Paris — Tél. : 321.46.35.

Les rendez-vous

Electra

L'exposition Electra dure jusqu'au 5 février au musée d'Art moderne, 11, avenue du Président-Wilson à **Paris** : de 10 h à 17 h, sauf le lundi, nocturne le mercredi jusqu'à 20 h 30. Les parisiens ont déjà repéré ce pinceau lumineux reliant le musée d'Art moderne à la Tour Eiffel et à la Défense. Signé Dani Karavan, ce rayon laser bleu pervenche est le signal d'une exposition sur l'électricité et l'électronique dans l'art du XXe siècle. Beaucoup à voir et à entendre mais aussi beaucoup à faire à Electra. Le public n'y est pas spectateur passif. Des jeux en vidéotex interactif, un roman télématique interactif, un logiciel qui permet de mélanger plusieurs sources d'images hétérogènes : les visiteurs sont aussi les créateurs.

Forum de l'Informatique

Du 24 au 28 janvier 1984 au Palais des Congrès à la porte Maillot à **Paris**. Centrées sur le thème de l'informatisation des entreprises et des professions libérales, des conférences apporteront

M PRATIQUE SVM PRATI

matique Inter 17, 49, rue de la Jonquière. Entrée par la rue Boulay, 75017 Paris. Pour tous renseignements, contactez l'association Inter 17 au 227.68.81.

Les nouveaux Microtel

Si vos enfants sont déjà très accrochés vous pouvez aussi les inscrire dans un club. Moyennant une cotisation de 250 F par an, ils peuvent devenir membre d'un club Microtel. Cinq nouveaux clubs, en ce tout début d'année, viennent d'ouvrir leurs portes en banlieue parisienne : MJC, 14, avenue Saint-Laurent à **Orsay** ; Microtel, 1, avenue de la Fouilleuse, à **Saint-Cloud** ; Microtel Vallée-de-l'Orge, rue de la Mare-des-Bordes, à **Saint-Michel-sur-Orge** ; Microtel Gymnase H.-Barbusse, allée H.-Barbusse à **Clichy-sous-Bois.**

Pour obtenir les adresses du club le plus proche de chez vous, contactez la Fédération des clubs Microtel, 9, rue Huysmans, 75006 **Paris.** Tél. : 544.70.23.

Jeux

Jeux sur T 07
par A. Perbost et G. Renucci

Jeux sur ORIC
par D. Chane-Hune et F. Darbois

VIC 20 à la conquête des jeux
par A. Perbost et E. Masse

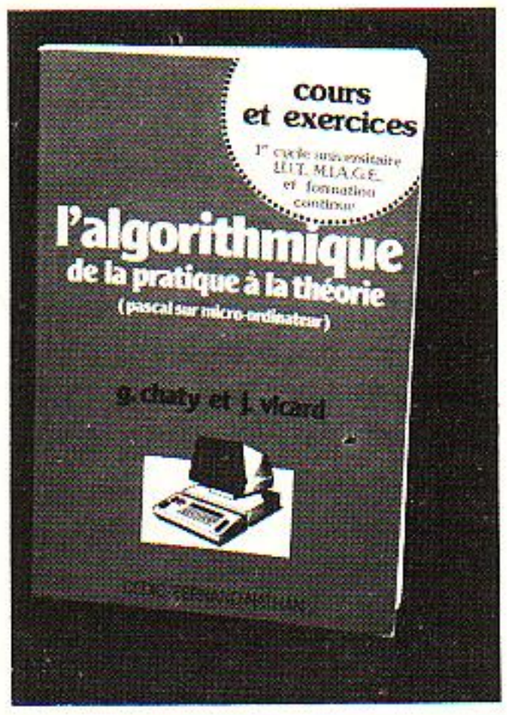
L'achat successif de programmes de jeux est souvent ruineux. La tentation est donc grande de vouloir écrire des programmes de jeux.
Ces trois livres, dont les contenus sont très voisins, ouvrent le monde des jeux aux possesseurs des micro-ordinateurs Oric, T 07 et VIC 20. Ils s'adressent à tous, les jeux étant programmés dans le langage évolué utilisé sur ces micro-ordinateurs, le Basic.
On peut faite le reproche général aux auteurs de ces livres de ne pas avoir fait figurer le mot Basic dans le titre de leurs ouvrages. En effet, certains jeux complexes, dont les délais de réponses sont très brefs, ne sont pas exécutés dans un langage interprété comme Basic. Par ailleurs, la difficulté d'élaboration de tels jeux est bien plus grande (jeux d'échecs par exemple).
Les auteurs proposent un éventail large de jeux aisément programmables en Basic, choisis parmi les jeux de réflexion, d'action, d'aventure ou de hasard. Vous pourrez ainsi jouer à faire vos propres jeux.
Jeux sur Oric, chez Edimicro - 110 pages - Prix : 79 F. Jeux sur T 07, chez Edimicro - 146 pages - Prix : 79 F. VIC 20 à la conquête des jeux, ches Eyrolles - 117 Pages - Prix : 70 F.

Algorithmique

Ce mois-ci nous avons sélectionné deux livres de niveau différent sur l'algorithmique.

L'algorithmique de la pratique à la théorie
par G. Chaty et J. Vicard

S'adressant à un public de niveau 1er cycle universitaire, G. Chaty et J. Vicard, enseignants d'IUT, proposent une bonne initiation à l'algorithmique. La liaison



avec le langage Pascal est constamment présente dans le livre. De très nombreux exemples viennent illustrer les concepts théoriques.
Ce livre permet une réflexion approfondie sur les structures de données, notamment les files et les piles, sur les méthodes de raisonnement relatives à l'itération, à la récursivité. Les schémas représentatifs tiennent une place de choix avec l'étude des arborescences. Ce livre est à conseiller à ceux qui veulent asseoir sur des bases théoriques restant appliquées un bon nombre de concepts utilisés en informatique.
CEDIC - 222 pages - Prix : 148 F.

Algorithmique
par P. Berlioux et Ph. Izard

Construction, preuve et évaluation des programmes.
Pour un public de 2e cycle universitaire (étudiants, ingénieurs), ce livre sur l'algorithmique est plus formel que le précédent.
Bien que les deux livres soient de conception différente, l'ensemble des deux donne une bonne vision de l'algorithmique, l'un permettant une approche appliquée via Pascal, l'autre donnant une approche plus théorique.
Un chapitre intéressant fait le lien entre les programmes itératifs et les programmes récursifs.
Le problème de la preuve et de l'évaluation des programmes est le sujet central du livre : ainsi sont évalués successivement les programmes itératifs et les programmes récursifs. Ce livre est illustré par de nombreux programmes écrits en un langage français adapté à la description des algorithmes (le lecteur pourra sans peine faire le lien avec Pascal).